

V 授業実践アンケート

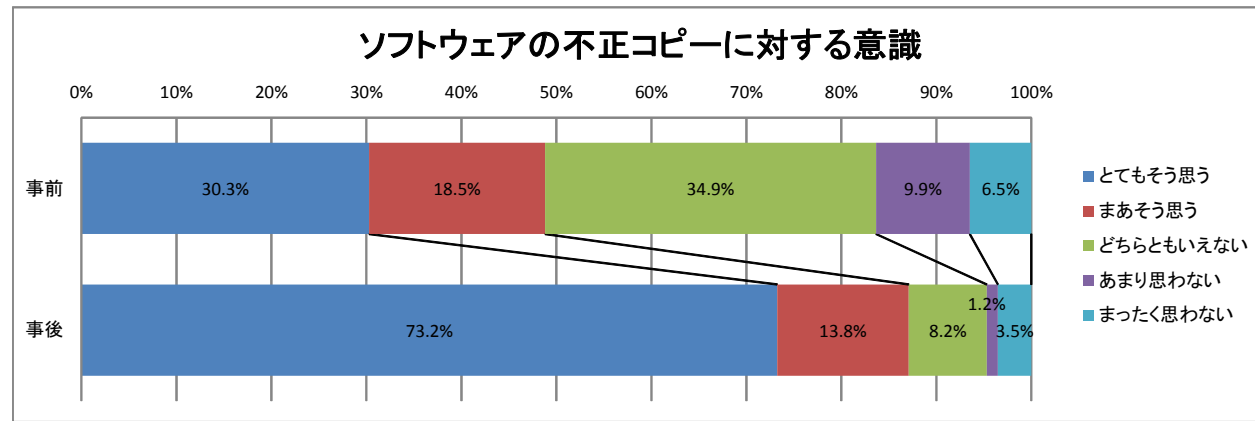
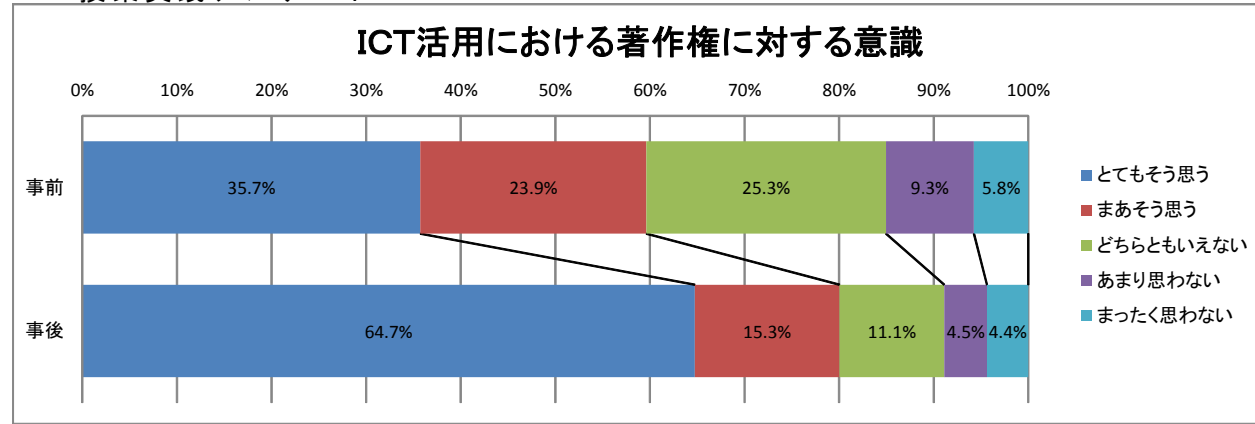


図2 情報モラルの六つの意識のアンケート結果（「著作権」と「不正コピー」の意識のみ）

研究校協力校2校（中学校）に授業実践を行い、情報モラルの六つの意識について授業実践の事前と事後にアンケートをとりました。【図2】に情報モラルの六つの意識の中で、「ICT活用における著作権に対する意識」と「ソフトウェアの不正コピーに対する意識」について示します。六つの意識について、事後の「とてもそう思う」と「まあそう思う」を合わせると、すべての意識が80%を超える結果となりました。特に、ソフトウェアの不正コピーに対する意識では、「とてもそう思う」と「まあそう思う」の合計が、事前では48.8%でしたが、事後では87.0%になり、他の意識の中で最も高く上昇しました。保護者には、情報モラル研修会を実施し、児童生徒のゲーム機利用の実態やペアレンタルコントロール、フィルタリングについて、理解を深めていただくことができました。

VI 成果と課題

本研究により、ゲーム機利用における児童生徒と保護者の実態調査により、児童生徒のゲーム機利用の実態や保護者の児童生徒のゲーム機利用についての認識を明らかにし、問題点を明確にすることができました。そして、研究協力校の保護者には、ゲーム機がインターネットに接続することができること、ゲーム機にフィルタリングを設定しないと不適切なサイトへアクセスができてしまうことと、ペアレンタルコントロールを設定することで、より安全に利用できることやインターネットへの接続を制限できることを周知することができました。

課題としては、この開発した教材を各学校が活用するために、学校や生徒の実態に合った授業実践が行えるように、いくつかの展開案を作成する必要があります。また、コンピュータ室の共有フォルダ内に置くだけで利用できますが、環境により動作が不安定になる場合の対処方法を示すなど、各学校で導入をスムーズに行えるように、導入手順や問題発生時の対応方法などを充実させた利用マニュアルを作成する必要があります。また、事後アンケートの結果を見ると、各意識について、「あまり思わない」「まったく思わない」という生徒がいるので、意識を高める指導の在り方についてさらに検討していく必要があります。

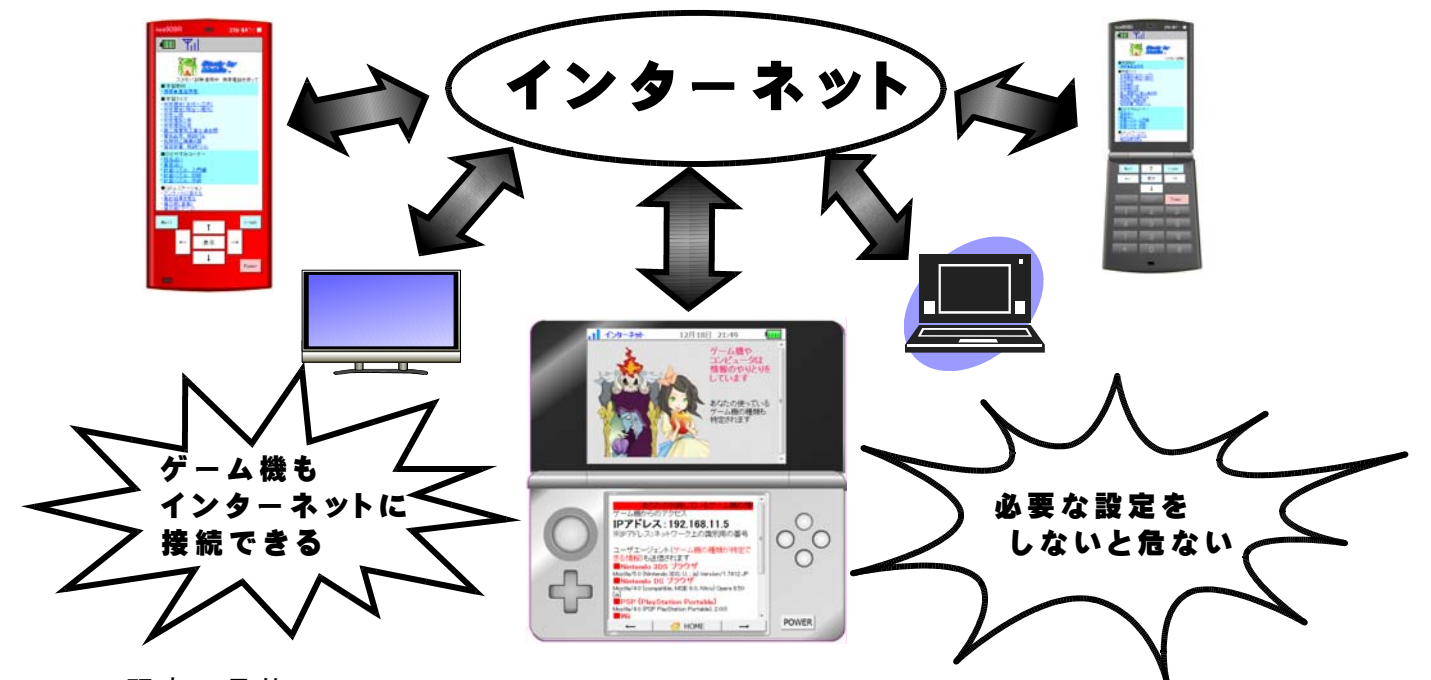
研究主題 **児童生徒のゲーム機利用における情報モラル指導の在り方に関する研究**
 — 利用実態の調査を通じた指導教材の開発 —

【研究担当者】 情報教育担当

【この研究に対する問い合わせ先】

Tel 0198-27-2254 FAX 0198-27-3562

E-mail johor@center.iwate-ed.jp



I 研究の目的

携帯電話の所持率が、児童生徒の年齢が上がるにつれて増加の傾向にあり、高等学校では9割を超えています。インターネット上のトラブルを回避するために本県においては、体験型の情報モラル指導（情報サイト・スタモバLAN）を行っています。

一方で、最近のゲーム機は携帯電話と同様に、インターネット上のサービスを利用できるものが増えています。ゲーム機の児童生徒の所持率は高く、インターネット上のサービスの利用者が、低年齢化しています。こうしたゲーム機の利用における情報モラル指導がされないままに、自分自身の書き込みが相手に与える影響を考えずに利用し、インターネットに接続し、掲示板やメールでトラブルになり事件を起こす例もあります。

そこで、ゲーム機の所持やインターネットの利用実態の調査を行い、結果を分析して問題点を明確にします。その分析をもとに情報モラル指導用教材を開発し、児童生徒のゲーム機利用時における、情報社会で適正に活動するための基となる考え方や態度の育成に役立てようとするものです。

II 情報モラルの六つの意識

岩手大学教育学部准教授の宮川洋一氏は、情報モラルに対する意識について七つにまとめています。その中の一つである「情報機器使用における環境保護に対する意識」は、電源をまめに切るなどの環境問題に関する内容で、『情報モラル教育実践ガイド』（文部科学省）で示す「心を磨く」領域と「知恵を磨く」領域の二つの領域に含まれない

いと考えます。学習指導要領では、ゲーム機については明示されていませんが、インターネット上のサービスを利用できるゲーム機は、携帯電話同様に情報モラルの育成が必要であると考えます。そこで本研究では、ゲーム機利用における情報モラル指導において、「情報機器使用における環境保護に対する意識」以外の六つの意識（以下、情報モラルの六つの意識と記述する）について調査を行います。

情報モラルの六つの意識は、「心を磨く」領域と「知恵を磨く」領域に分けることができます。この六つの意識を向上することで、ゲーム機利用時における情報モラルの向上につながるものと考えます。

情報モラルの六つの意識

- ・ ICT活用における危険回避に対する意識
- ・ ICT活用における著作権に対する意識
- ・ 個人情報保護に対する意識
- ・ 情報機器使用における健康維持に対する意識
- ・ 情報社会における犯罪防止に対する意識
- ・ ソフトウェアの不正コピーに対する意識

Ⅲ ゲーム機利用の実態調査と分析

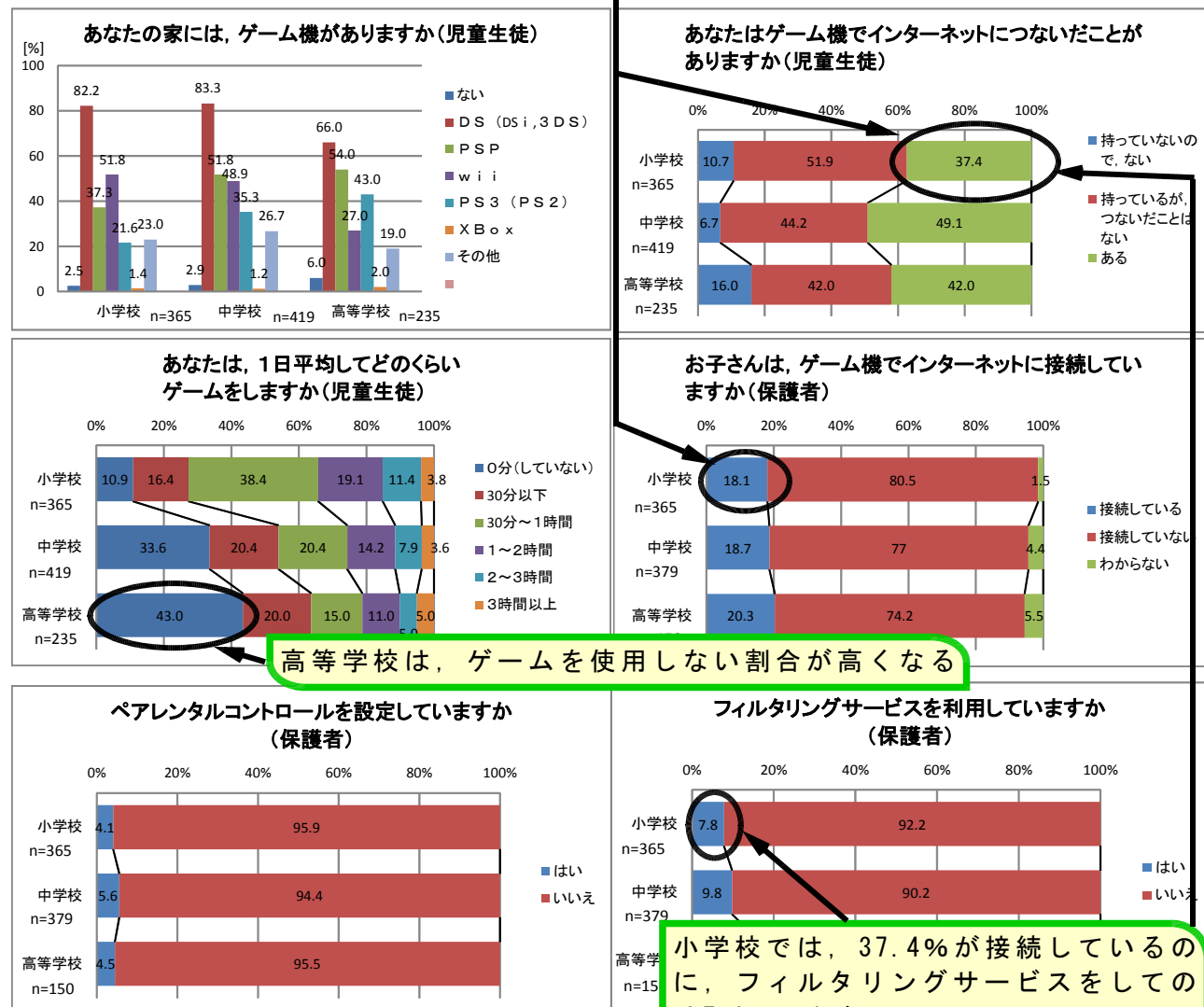


図1 ゲーム機とその利用についてのアンケート(児童生徒・保護者)

小学校は、児童よりも保護者を対象にしたゲーム機の利用実態を理解してもらうための情報モラル研修会が、中学校は、インターネットへのアクセスが校種の中でも高いので、生徒へ授業実践と、保護者を対象にした情報モラル研修会が必要と考えます。高等学校では、ゲーム機の利用時間が短くなり、携帯電話の所持が9割以上と高い状況なので、今まで行ってきた携帯電話における情報モラル指導で対応します。

Ⅳ ゲーム機の情報モラル指導用ソフト(ゲーム機です)

起動画面

注意事項

利用確認

ゲーム検索サイト

ソフトの選択

利用確認

Q1 あなたの年齢は?
Q2 利用年齢を守ってゲームをしていますか?
(レーティング)
Q3 ゲーム機でインターネットを利用していますか?
Q4 フィルタリングソフトを利用していますか?
Q5 ゲームを1日平均何時間していますか?

最新情報
新ゲームの体験登録
大人むけサイト
おもしろいゲーム
無料ダウンロード
無料ゲームダウンロード
無料音楽ダウンロード
情報交換コーナ
ゲーム掲示板
管理
このゲーム機の識別情報

このソフトを用いて、ゲーム機におけるインターネットの危険回避の方法、個人情報の発信の危険性、IPアドレス等の情報が記録される仕組み、違法ソフトや違法音楽ダウンロードが犯罪であること、ゲームのレーティングについて指導できます。

9種類の中から好みの本体の色を選んで使うことができます。

管理者画面

利用確認

掲示板

生徒が入力した利用確認が、すぐ集計できます。掲示板は、匿名ではないことを体験できます。